
超高速ファンタジーTRPG
30分勇者
犬月パクマン／サークルないつお

Сверхскоростная фэнтези НРИ Получасовые герои

Дизайн игры / Инузуки Пакуман
@inuzuki

Вступление

TRPG

Перед вами настольная ролевая игра (TRPG; table-talk role playing game), в которой вы, общаясь и бросая кубики, вместе создаёте историю.

Один участник игры возьмёт на себя роль ведущего (Gamemaster), а остальные станут игроками. Игроки создают персонажей и отправляются на поиски приключений, используя свое воображение, общение, а также правила и информацию, содержащиеся в этой книге.

Ролевой отыгрыш и отчёт

Ролевой отыгрыш означает, что вы представляете себя вашим персонажем и участвуете в истории от его лица.

Если вам стыдно отыгрывать роль, то можете просто в общих чертах объяснять, чего вы хотите добиться.

Обратите внимание на отчёт (запись реальной игры) на страницах 12-14, чтобы увидеть пример того, как можно играть роль.

Что нужно подготовить для игры

Книга правил: эта книга.
Участники: 1 мастер и от 1 до 6 игроков.
Лист персонажа: Каждый игрок должен подготовить свой собственный лист персонажа. Его можно найти на странице 17.
Письменные принадлежности: потребуются для заполнения листа персонажа.
Кубики: их можно найти в любом дешёвом магазине. Игра пройдет гладко, если на каждого человека будет приходиться 2 или 3 кубика.

Используемые термины

GM: Ведущий, расшифровывается как Gamemaster (мастер игры). Отвечает за развитие игры и сюжета, вынесение решений по правилам, отыгрывает за NPC.
PL: Игрок, Player. Это участник, который создает персонажа и бросает вызов игре.
PC: Персонаж игрока, Player character. Игрок управляет своим собственным персонажем и продвигает игру.
NPC: Персонаж, не являющийся персонажем игрока, non-player character. Это персонаж, которым управляет GM, отличный от PC.
D66: Дважды бросьте кубик, первый результат станет десятками, второй единицами. Всего имеется 36 комбинаций, от 11 до 66.

Получасовые герои

В этой игре, игроки возьмут на себя роль членов группы проклятых и благословенных героев, которые за полчаса стремятся победить повелителя демонов, угрожающего миру. Для этого игрокам потребуется ровно 30 минут реального времени.

Взгляд на мир

Древняя вражда между людьми и демонами. Считалось, что противостояние между этими силами никогда не придет к концу.

Однако среди демонов появился один, обладающий необычайной магической силой, и была создана магия, способная уничтожить человечество. Всего 30 минут остаётся до того момента, когда повелитель демонов завершит произнесение ужасного заклинания.

Заметив это беспрецедентное событие, боги небесного мира решили отправить в человеческий мир богиню [Канну]. Найденные ей кандидаты в герои были вызваны в столицу королевства, город Хакуту. Впопыхах им было дано разъяснение. По словам богини, группа героев будет зачарована таким образом, что их время растянется в 300 раз, а расстояние уменьшается до 1/300, и они отправятся в замок повелителя демонов на сверхвысокой скорости.

Сможет ли группа героев за отведённые им полчаса поднять свой уровень, приобрести различные навыки, заполучить легендарное снаряжение, углубить связи с друзьями, разрешить сумасшедшие проблемы людей, ищущих помощи, уничтожить множество демонов, разрушить амбиции повелителя демонов и спасти мир?

Сверхскоростная фэнтези НРИ «Получасовые герои»

«Вы прибыли вовремя, герои! Всего полчаса до того, как человечество будет уничтожено!»

Создание персонажа

Игроки создают своих собственных персонажей и бросают вызов игре. Следуйте инструкциям ниже, чтобы создать персонажа. Пожалуйста, попросите ведущего проверить готового персонажа перед началом игры.

1. Профессия

Профессия представляет роль персонажа в группе героев.

Персонажи – это:
[Герои], бесстрашно бросающие вызов ужасающим невзгодам и стремящиеся совершать подвиги.
[Волшебники], обладающие обширными знаниями и боевой магией.
[Приключенцы], эксперты по выживанию в городах и подземельях.
[Священники], управляющие священной магией и магией исцеления служители богов. Выберите одну из этих 4 профессий для вашего персонажа.

Затем подготовьте копию листа персонажа, которую вы будете заполнять.

2. Характеристики

Затем определите значение способности персонажа.

Существуют 4 типа характеристик:
[Тело] представляет телесные характеристики, такие как физическая сила и способность выполнять физические нагрузки.
[Интеллект] представляет интеллектуальные способности, такие как память и магический талант.
[Техника] представляет различные полезные умения, такие как ловкость рук и острота чувств.
[Общение] представляет коммуникационные способности, такие как сила духа и привлекательность.

Установите одну из характеристик на 9 очков в зависимости от вашей профессии. Для [Героя] это [Тело], для [Волшебника] – [Интеллект], для [Приключенца] – [Техника], для [Священника] – [Общение].

Затем распределите значения: 4, 6, 7 очков между остальными характеристиками. Вы также можете использовать значения из примера, если вы не можете сразу решить. В конце, в качестве бонуса, вы можете увеличить значение одной любой характеристики на 1 очко.

3. Способности

Способность – это специальный навык или особенность персонажа. Способности влияют на развитие игры.

Персонаж автоматически получает способность [Талант: (ваша профессия)]. Кроме того, вы можете случайно получить 2 способности со страниц 8-11. Запишите полученные способности на лист персонажа. Вы можете одновременно иметь только по одному экземпляру каждой способности.

Примеры значений способностей

Профессия	Тело	Интеллект	Техника	Общение
Герой	**9**	4	6	7
Волшебник	4	**9**	7	6
Приключенец	7	6	**9**	4
Священник	6	7	4	**9**

4. Имя и прочие детали

Давайте выберем имя персонажа. Если сразу ничего не приходит в голову, вы можете выбрать его с помощью таблицы случайных имён, бросив два кубика. Затем давайте выберем отличительную черту персонажа. Если вы не можете сразу придумать что-то, используйте таблицу отличительных черт. Возраст и пол персонажа могут быть выбраны свободно.

Таблица случайных имён (Мужские / Женские имена) D66

11	Арк / Эль	41	Сесилий / Роза
12	Эшли / Карло	42	Сергей / Кид
13	Асбел / Софи	43	Деним / Кату
14	Алистер / Морриган	44	Дюран / Ангела
15	Эстер / Лиз	45	Тото / Им
16	Элк / Кукуль	46	Нес / Паула
21	Оливер / Мар	51	Бац / Рена
22	Гилл / Кай	52	Вью / Йойо
23	Клауд / Эрит	53	Пьетро / Нарция
24	Кресс / Минт	54	Фей / Элли
25	Хроно / Мар	55	Юрий / Эстер
26	Кен / Линда	56	Аналитикс / Милли
31	Синос / Арвинд	61	Рамзан / Альма
32	Сион / Лиза	62	Рэнди / Прим
33	Сю / Нанами	63	Лин / Ариса
34	Гино / Тотори	64	Ладжер / Эль
35	Ген / Джуди	65	Рэд / Рэйн
36	Джастин / Фина	66	Рок / Тина

Таблица отличительных черт D66

11	Выходец из преступного мира	41	Хочет стать властелином мира
12	Хочет стать очень богатым	42	Хранит важное обещание
13	Родитель был Героем	43	Жаждет битвы
14	Родитель был Волшебником	44	Отец отправился в путешествие
15	Родитель был Приключенцем	45	Служит господину
16	Родитель был Священником	46	Сирота
21	Необычно заканчивает предложения	51	Находился в заключении
22	Потеря памяти	52	Любит животных
23	Благородное происхождение	53	Повернутый на какой-то теме
24	Покрыт ранами и татуировками	54	Бабник / Вертихвостка
25	Гурман	55	Банкрот
26	Никогда не отступает	56	Ищет кого-то
31	Носит одежду определённых цветов	61	Нет чувства направления
32	Есть любимый / любимая	62	Любит книги
33	Нет родного города	63	Желает отомстить повелителю демонов
34	Есть учитель	64	Не терпит насекомых
35	Любит тренироваться	65	Нужно кормить семью
36	Есть лучший друг	66	Есть соперник

Течение игры

Открытие

Сначала ведущий в общих чертах рассказывает игрокам о игре. Цель этой игры – в течение получаса набрать необходимое количество [Очков победы] и победить повелителя демонов.

Затем мастер игры должен должен обратиться к пункту «Получасовые герои» на странице 2, и создатьпоставить сцену открытия.

Персонажи, являющиеся потомками легендарного героя, отправляются в путешествие, чтобы победить короля демонов. Игроки, пожалуйста, сыграйте представление ваших персонажей и покажите ваше желание победить повелителя демонов. Игра начнётся после того, как персонажи отправятся в путь. Запустите 30-минутный таймер с помощью секундомера или любым другим способом.

Сложность игры

Необходимое значение [Очков победы] определяется до начала игры исходя из уровня мастерства игроков. Лёгкий уровень – 130 очков, средний – 145 очков, сложный – 160 очков, очень сложный – 175 очков, «герой» – 190 очков.

События

События – это различные эпизоды, ведущие к победе над повелителем демонов и представляющие различные сложности на пути персонажей. Активный игрок должен бросить вызов событию. Первым получает ход игрок по левую сторону от ведущего, затем продолжайте передавать ход по часовой стрелке, бросая вызов событиям. Успех или провал события определяется с помощью [Проверки]. Проверка выполняется согласно следующей процедуре.

1. Проверка события

Используйте таблицу случайных событий на 10 странице, чтобы определить, какому событию вы бросите вызов. В зависимости от прогресса путешествия и прошедшего времени, используйте одну из трёх таблиц: [Начало игры], [Середина игры], [Конец игры]. Если до конца осталось меньше 10 минут, вы автоматически бросаете вызов [Финальному событию].

2. Определение используемой характеристики

Персонаж определяет, какая характеристика будет использована. В зависимости от события, может существовать ограничение на использование некоторых характеристик. Вы должны объяснить, как вы добьётесь успеха в текущем событии, используя выбранную характеристику.

3. Использование способностей

Каждый персонаж может использовать любое количество способностей. Если вы используете способность, вам нужно обыграть её, отталкиваясь от [Названия] и [Ключевого слова] используемой способности. Если ничего не приходит на ум, просто скажите [Фразу] способности. Персонаж, использовавший способность, может сразу же получить 1 очко [Накала]. Использованные в игре способности не могут быть использованы повторно.

4. Бросок костей

Активный игрок должен бросить [2 + (количество использованных способностей)] кубиков. Выберите два выпавших значения и просуммируйте их. Это значение называется [Достигнутым значением]. Если [Достигнутое значение] меньше или равно значению использованной в проверке характеристики, проверка считается успешной. Если оно превышает значение использованной характеристики, проверка провалена. Так проверка действия и определяет его успех или неудачу.

5. Повторный вызов

Если вас не устраивает результат проверки, вы можете перебросить кубики, брошенные в предыдущем шаге. Это называется повторный вызов. Чтобы снова бросить вызов, персонажу, совершившему проверку, необходимо потратить одно очко [Накала]. Вы можете повторять одну и ту же проверку до тех пор, пока у вас остаются очки [Накала].

6. Получение [Очков победы]

Если проверка завершилась успехом, вы получите количество [Очков победы], равное [Достигнутому значению]. [Очки победы] показывают прогресс истории о победе над повелителем демонов. Вы можете победить повелителя демонов набрав необходимое количество [Очков победы] за отведённое время (полчаса). Кроме того, если во время броска костей (4), [Достигнутое значение] проверки равно значению использованной характеристики, случается JUST. JUST означает большой успех. Если вы получите JUST, значение [Очков победы] будет удвоено.

7. Конец хода

В конце хода действующий персонаж получает случайную способность. Затем передайте ход игроку слева. Таким образом, игра продолжает цикл событий и проверок до тех пор, пока не будут выполнены условия конца игры.

Условия конца игры

Если общее количество [Очков победы] достигло необходимого количества или если время (30 минут) подошло к концу, игра заканчивается: переходим к окончанию.

Окончание

Окончание истории меняется в зависимости от общего количества [Очков победы]. Ведущий и игроки должны вместе придумать концовку.

Если общее количество [Очков победы] достигло необходимого результата, то концовка будет хорошей. Повелитель демонов повержен, смертельное заклинание развеяно, и мир воцаряется на земле. Давайте насладимся чувством выполненного долга. Опишите последующие события и завершите игру.

Если общее количество [Очков победы] не успело достигнуть необходимого результата до того, как время подошло к концу, то концовка будет плохой. Удача отвернулась от персонажей, когда они предстали перед лицом повелителя демонов. Мир поглощён тьмой, и повелитель демонов правит всем миром. Почувствуйте разочарование и в унынии завершите игру.

Таблица случайных событий (начало игры) D66			
11 ~ 13	[Тело] ✓ [Интеллект] ✓ [Техника] × [Общение] × Принцесса столичного города Хакуту была похищена тёмным рыцарем Гуаландом. Найдите укрытие злодеев и спасите похищенную принцессу.	41 ~ 43	[Тело] × [Интеллект] ✓ [Техника] ✓ [Общение] × В столичном городе Хакуту проходит ежегодный охотничий фестиваль. На улицы города будут выпущены демоны. Победите больше демонов, чем остальные охотники, победите сильнейших демонов и добейтесь всеобщего почитания.
14 ~ 16	[Тело] ✓ [Интеллект] ✓ [Техника] × [Общение] × Ваш родной город был атакован демонами. Как можно быстрее отразите атаку и минимизируйте урон.	44 ~ 46	[Тело] × [Интеллект] ✓ [Техника] ✓ [Общение] × Вы были посажены в тюрьму под ложными обвинениями. Выберитесь из тюрьмы и докажите свою невиновность.
21 ~ 23	[Тело] ✓ [Интеллект] × [Техника] ✓ [Общение] × Вашим новым средством передвижения была выбрана карета. Заполучите первоклассного жеребца, способного выдержать сверхскоростное путешествие.	51 ~ 53	[Тело] × [Интеллект] ✓ [Техника] × [Общение] ✓ Для вас до сих пор остается загадкой, каким способом можно победить повелителя демонов. Посетите эксцентричного мудреца, живущего в затерянном лесу, чтобы получить это знание.
24 ~ 26	[Тело] ✓ [Интеллект] × [Техника] ✓ [Общение] × Перед вами новый мир. Морской мир. Но чтобы получить корабль, вам нужно выполнить непомерную задачу, поставленную великим торговцем Мармаром.	54 ~ 56	[Тело] × [Интеллект] ✓ [Техника] × [Общение] ✓ Хотя ваш уровень ещё так низок, вы встретились с повелителем демонов. Отыграйте обстоятельства своего поражения (вы не можете победить повелителя демонов в этом событии).
31 ~ 33	[Тело] ✓ [Интеллект] × [Техника] × [Общение] ✓ Хорошо известная в столичном городе Хакуту «Сумасшедшая столичная круговая гонка». Бегите, бегите, побеждайте и выигрывайте призы.	61 ~ 63	[Тело] × [Интеллект] × [Техника] ✓ [Общение] ✓ Помогите влюбленной парочке Роммель и Лоррейн, на которую вы постоянно натыкаетесь, куда бы ни пошли. Эти двое постоянно бранятся друг с другом, помирите их.
34 ~ 36	[Тело] ✓ [Интеллект] × [Техника] × [Общение] ✓ На этом континенте больше негде найти приключений. Когда вы решили переправиться на новый континент, оказалось, что мост между континентами был разрушен. Скорее, почините мост!	64 ~ 66	[Тело] × [Интеллект] × [Техника] ✓ [Общение] ✓ Вы прибыли в огромный торговый город Фаворук. Подготовьте снаряжение и припасы для путешествия, воспользовавшись услугами лучшего в мире торгового центра.

Таблица случайных событий (середина игры) D66			
11 ~ 13	[Тело] ✓ [Интеллект] ✓ [Техника] ✓ [Общение] × Заключите контракт с одним из четырёх великих духов, духом земли Гномом, живущим в туннелях Дафунеду. Придите к взаимопониманию с Гномом, который не говорит ничего кроме «Уню~н».	41 ~ 43	[Тело] × [Интеллект] ✓ [Техника] ✓ [Общение] ✓ Заключите контракт с одним из четырёх великих духов, духом воды Ундиной, живущей в подводной пещере. Продемонстрируйте свои военные заслуги, чтобы она признала вас как своего господина.
14 ~ 16	[Тело] ✓ [Интеллект] ✓ [Техника] ✓ [Общение] × Во время морского путешествия ваш корабль был целиком проглочен океанским драконом Левиафаном. Исследуйте внутренности его тела и найдите способ выбраться.	44 ~ 46	[Тело] × [Интеллект] ✓ [Техника] ✓ [Общение] ✓ Убедите Лесси, инженера со скверным характером, предоставить вам самое лучшее средство передвижения – летающий корабль. (Если этот пункт выпадет второй раз, используйте событие «Крушение → починка»).
21 ~ 23	[Тело] ✓ [Интеллект] ✓ [Техника] × [Общение] ✓ Заключите контракт с одним из четырёх великих духов, духом воздуха Сильфом, живущим в долине Фами. Сильф очень пуглив, постарайтесь не спугнуть его.	51 ~ 53	[Тело] ✓ [Интеллект] × [Техника] × [Общение] × Битва против одного из большой четвёрки, демона природы Протеса, скрывающегося в великом лесу. Сумасшедший учёный Протес атакует, управляя созданными им химерами.
24 ~ 26	[Тело] ✓ [Интеллект] ✓ [Техника] × [Общение] ✓ Во время морского путешествия вы столкнулись с кораблём-призраком. Битва против зомби, скелетов, призраков и прочей нежити.	54 ~ 56	[Тело] × [Интеллект] ✓ [Техника] × [Общение] × Битва против одного из большой четвёрки, хозяина демонической библиотеки, демона старости Парейоса. Парейос предпочитает атаковать с помощью тёмной магии.
31 ~ 33	[Тело] ✓ [Интеллект] × [Техника] ✓ [Общение] ✓ Заключите контракт с одним из четырёх великих духов, духом огня Саламандером, живущим в пустыне Хитленд. Чтобы заключить контракт, вы должны победить в соревновании на выносливость.	61 ~ 63	[Тело] × [Интеллект] × [Техника] ✓ [Общение] × Битва против одного из большой четвёрки, скрывающегося на подземном кладбище демона смерти Некроса. Некрос вновь и вновь возвращается к жизни, когда вы побеждаете его. Найдите его слабое место!
34 ~ 36	[Тело] ✓ [Интеллект] × [Техника] ✓ [Общение] ✓ В столичном городе Хакуту проходит турнир лучших бойцов со всех концов земли. На него прибыли лучшие фехтовальщики, лучники и волшебники мира. Одержите победу в одной из дисциплин.	64 ~ 66	[Тело] × [Интеллект] × [Техника] × [Общение] ✓ Битва против одного из большой четвёрки, демона болезни Астении, напустившей чуму на столичный город Хакуту. Астения сильна в использовании вредных статус-эффектов.

Таблица случайных событий (конец игры) D66			
11 ~ 13	[Тело] ✓ [Интеллект] ✓ [Техника] ✓ [Общение] ✓ Ночь перед последней битвой. Завтра миру может прийти конец. Утвердите связи между персонажами. (С этого момента оставшиеся случайные события будут считаться флешбеками).	41 ~ 43	[Тело] × [Интеллект] ✓ [Техника] × [Общение] ✓ Транслокационная магия повелителя демонов раскидала вашу группу в разные концы мира. Найдите друг друга и снова организуйте группу.
14 ~ 16	[Тело] ✓ [Интеллект] ✓ [Техника] ✓ [Общение] ✓ В начале этого приключения вы дали маленькое обещание своему любимому человеку (или товарищу). Выполните это обещание.	44 ~ 46	[Тело] × [Интеллект] × [Техника] ✓ [Общение] ✓ Заполучите легендарный сплав орихалк, чтобы усилить ваше оружие и броню. Чтобы получить его, вы должны победить гига-дракона.
21 ~ 23	[Тело] ✓ [Интеллект] ✓ [Техника] × [Общение] × В переполненном древним злом храме Куруэ демонический священник пытается вернуть к жизни злого бога Фалторга. Победите его до того, как свершится возрождение.	51 ~ 53	[Тело] ✓ [Интеллект] × [Техника] × [Общение] × Чтобы стать настоящим героем, вам необходимо пройти испытание смелости на вершине вулкана Горгу. Кого вы спасёте, мать или любимого человека?
24 ~ 26	[Тело] ✓ [Интеллект] × [Техника] ✓ [Общение] × В тяжёлых тренировках и с железной дисциплиной вы ежедневно оттачивали свои навыки. Всё ради того, чтобы постичь глубинные тайны мастерства. Пришло им время сиять!	54 ~ 56	[Тело] × [Интеллект] ✓ [Техника] × [Общение] × Добудьте необычный артефакт из древнейшего города Киил, спящего на дне океана. Киил населён неизвестной цивилизацией и наполнен невиданными машинами.
31 ~ 33	[Тело] ✓ [Интеллект] × [Техника] × [Общение] ✓ Заберитесь на башню, возвышающуюся до небес, и победите офицера армии повелителя демонов Ханумару. С последнего этажа башни вы можете окинуть взглядом весь мир.	61 ~ 63	[Тело] × [Интеллект] × [Техника] ✓ [Общение] × Заберитесь на воздушный корабль, пегаса, ковёр-самолет или взмойте в небеса другим способом, чтобы победить в воздушном бою летающего монстра.
34 ~ 36	[Тело] × [Интеллект] ✓ [Техника] ✓ [Общение] × Столичный город Хакуту атакован армией демонов. Устремитесь на его защиту, до того, как он падёт, и добейтесь победы в оборонительном бою против осаждающей армии демонов.	64 ~ 66	[Тело] × [Интеллект] × [Техника] × [Общение] ✓ Сразитесь против сами себя в тёмном мире. Тёмный герой, тёмный волшебник, тёмный приключенец, тёмный священник. Ваши силы равны. Превзойдите себя!

Финальное событие (финальная битва против повелителя демонов)
[Тело] ✓ [Интеллект] ✓ [Техника] ✓ [Общение] ✓ Армия демонов, стоящая на страже замка повелителя демонов, замок, полный ловушек, огромные врата, отказывающиеся открыться, появление повелителя демонов, трещина в огненную пропасть, повелителя демонов принимает новую форму, последний удар, и т.д. Все, что пожелаете, если это будет захватывающе! Используйте 4~7 испытаний в финальном событии. Обустройте дворец, основываясь на предыдущих событиях вашей игры.

✓: Характеристики, которые могут быть использованы для проверк.
×: Характеристики, которые не могут быть использованы для проверк.



Список способностей

#	Название способности	Ключевые слова			Фраза
11	Талант: Герой	Боевые искусства	Герой	Отвага	«Я непременно свергну повелителя демонов»
12	Талант: Волшебник	Магия	Советник	Мудрость	«Я так и знал»
13	Талант: Приключенец	Поиск	Выживание	Правосудие	«Вот мой шанс!»
14	Талант: Священник	Восстановление	Чудо	Забота	«Да благословит тебя бог»
15	Талант: Монарх	Командование	Манеры	Кровное родство	«Следуй за мной!»
16	Талант: Алхимик	Изобретение	Лекарства	Синтез	«Хорошо получилось»
21	Талант: Охотники	Лучник	Охота	Прицел	«Добыча, попавшая в мой прицел, не уйдет»
22	Талант: Мудрец	Знания	Опыт	Совет	«Пожалуйста, сделай вот так»
23	Талант: Бард	Зачарование	Выступление	Путешествие	«Услышь мою песнь!»
24	Раса: Зверолюд	Животное	Прыжок	Чувствитель-ность	«Угонишься за мной?»
25	Раса: Эльф	Долгожитель	Магия	Леса	«Не оскверняй… природу»
26	Раса: Дворф	Крепкий	Ремесленник	Горы	«Держи, выпей!»
31	Качество: Огонь	Пламя	Горячая кровь	Гнев	«Давай ещё разогреемся!»
32	Качество: Вода	Течение	Чистота	Спокойствие	«Верь… не сдавайся!»
33	Качество: Земля	Почва	Твердость	Оживление	«Раззудись, плечо!»
34	Качество: Ветер	Ураган	Ускорение	Погода	«Не позволю!»
35	Качество: Свет	Святость	Благословение	Солнце	«Нет ночи без рассвета»
36	Качество: Тьма	Зло	Тьма	Скрывание	«О сила тьмы, рассеки это!»
41	Способность: Мощь	Чудовищная сила	Одолевание	Выносливость	«Раз-два, взяли!»
42	Способность: Быстрота	Движение	Дистанция	Перемещение	«В твоих движениях столь-ко тщетности»
43	Способность: Эго	Ощущение	Идея	5 чувств	«Оставьте это мне»
44	Способность: Ум	Создание	Решение	Память	«Я всё это предвидел!»
45	Способность: Управле-ние	Модификация	Управление	Умелость	«Если можешь, сделай!»
46	Способность: Общество	Симпатия	Местность	Человечность	«Здесь налево, пожалуй-ста»
51	Искусство призыва	Демон	Последователь	Ответ	«Есть что написать в заве-щании?»
52	Единоборство	Удар	Упорство	Приближение	«Я знаю кунг-фу!»
53	Смертельная техника	Непрерывная атака	Стремительность	Уничтожение	«Сейчас! Смертельная атака!»
54	Магический предмет	Оценка	Багаж	Легенда	«Вот, это хорошая штука»
55	Кровь демонов	Брутальность	Трансформация	Сглаз	«Моя кровь шумит…»
56	Красавчик	Внешность	Привлекатель-ность	Расположение	«Ради полной победы!»
61	Счастливая звезда	Удача	Совпадение	Интуиция	«За что ни возьмётся, всё удаётся»
62	Секси	Желание	Очарование	Сладострастие	«Эротично!»
63	Богатство	Деловые способ-ности	Собственность	Азартные игры	«Всё продается и покупа-ется»
64	Убеждение	Переговоры	Лесть	Допрос	«Я не желаю вам зла»
65	Великое открытие	Изучение	Понимание	Догадка	«Понятно, вот оно как»
66	Информаторы	Информация	Правда	Ложь	«А, я слыхал об этом»

*Карты способностей ищите в приложении.

Талант: Герой

«Я непременно свергну повелителя демонов»

Боевые искусства | Герой | Отвага

Талант: Волшебник

«Я так и знал»

Магия | Советник | Мудрость

Талант: Приключенец

«Вот мой шанс!»

Поиск | Выживание | Правосудие

Талант: Священник

«Да благословит тебя бог»

Восстановление | Чудо | Забота

Талант: Королевская кровь

«Следуй за мной!»

Командование | Манеры | Кровное родство

Талант: Алхимик

«Хорошо получилось»

Изобретение | Лекарства | Синтез

Талант: Охотники

«Добыча попавшая в мой прицел не уйдет»

Лучник | Охота | Прицел

Талант: Мудрец

«Пожалуйста, сделай вот так»

Знания | Опыт | Совет

Талант: Бард

«Услышь мою песнь!»

Зачарование | Выступление | Путешествие

Раса: Зверолюд

«Угонишься за мной?»

Животное | Прыжок | Чувствительность

Раса: Эльф

«Не оскверняй... природу»

Долгожитель | Магия | Леса

Раса: Дворф

«Держи, выпей!»

Крепкий | Ремесленник | Горы

Качество: Огонь

«Давай ещё разогреемся!»

Пламя | Горячая кровь | Гнев

Качество: Вода

«Верь... не сдавайся!»

Течение | Чистота | Спокойствие

Качество: Земля

«Раззудись, плечо!»

Почва | Твердость | Оживление

Качество: Ветер

«Не позволю!»

Ураган | Ускорение | Погода

Качество: Свет

«Нет ночи без рассвета»

Святость | Благословение | Солнце

Качество: Тьма

«О сила тьмы, рассеки это!»

Зло | Тьма | Скрывание



Способность: Мощь
«Раз-два, взяли!»
Чудовищная сила
Одолевание
Выносливость
Способность: Быстрота
«В твоих движениях столько тщетности»
Движение
Дистанция
Перемещение
Способность: Эго
«Оставьте это мне»
Ощущение
Идея
5 чувств
Способность: Ум
«Я всё это предвидел!»
Создание
Решение
Память
Способность: Управление
«Если можешь, сделай!»
Модификация
Управление
Умелость
Способность: Общество
«Здесь налево, пожалуйста»
Симпатия
Местность
Человечность
Искусство призыва
«Есть что написать в завещании?»
Демон
Последователь
Ответ
Единоборство
«Я знаю кунг-фу!»
Удар
Упорство
Приближение
Смертельная техника
«Сейчас! Смертельная атака!»
Непрерывная атака
Стремительность
Уничтожение

Магический предмет
«Вот, это хорошая штука»
Оценка | Багаж | Легенда

Кровь демонов
«Моя кровь шумит...»
Брутальность | Трансформация | Сглаз

Красавчик
«Ради полной победы!»
Внешность | Привлекательность | Расположение

Счастливая звезда
«За что ни возьмётся, всё удаётся»
Удача | Совпадение | Интуиция

Секси
«Эротично!»
Желание | Очарование | Сладострастие

Богатство
«Всё продается и покупается»
Деловые способности | Собственность | Азартные игры

Убеждение
«Я не желаю вам зла»
Переговоры | Лесть | Допрос

Великое открытие
«Понятно, вот оно как»
Изучение | Понимание | Догадка

Информаторы
«А, я слыхал об этом»
Информация | Правда | Ложь

Отчёт

Представление персонажей

Батц: Батц это 13-летний парень, который хочет стать очень богатым. Использует передающуюся из поколения в поколение волшебную дрель, обычно работает в угольной шахте. Пришел сразиться с повелителем демонов после того, как услышал, что за его голову положена награда. Способности: [Талант: Герой], [Качество: Земля], [Магический предмет].
Рена: Я Рена. 15-летняя девушка. Я была рождена в древнем роду волшебников, 1500 лет передающих свое искусство из поколения в поколение. Хотя я забыла, из какого я поколения. Своему учителю я сказала, что в этот раз отправлюсь в путешествие с товарищами. Способности: [Талант: Волшебник], [Качество: Вода], [Способность: Управление].
Фина: Меня зовут Фина. Бабушка неизвестного возраста. Я долгое время была священником в одном храме. Сейчас же вышла на пенсию и стала свободным приключенцем. Отличное хобби на старости лет! Мои способности: [Талант: Священник], [Талант: Приключенец], [Способность: Мощь].
ГМ: Понятно. Характеристики у вас вот такие, да?

Имя	Тело	Интеллект	Техника	Общение
Батц	10	4	7	6
Рена	7	10	6	4
Фина	4	6	7	10

ГМ (Король): Вы трое получаете благословение богини времени и отправляетесь в сверхскоростное путешествие! «Вы прибыли вовремя, герои! Всего полчаса до того, как человечество будет уничтожено!»
Все: (Смех)
ГМ: Итак, мы запускаем получасовой отсчёт. Для победы вам нужно набрать 160 [Очков победы]. Удачи.

Бросаем вызов событиям

Батц: Бросаю на случайное событие! (звук кубов)
ГМ: 45, да? (Смотрит на таблицу случайных событий в начале игры). Как только вы отправились в путешествие, вас перепутали с разыскиваемыми преступниками, поймали и посадили в тюрьму. Чтобы выбраться из тюрьмы и доказать ошибочность обвинений, вам нужно выполнить проверку [Интеллекта] или [Техники].
Батц: Тогда давайте используем «Магический предмет» – дрель, просверлим дыру в тюремной стене и выберемся оттуда.
ГМ: Понятно. Так как ты используешь способность, то можешь бросить 3 кубика.
Батц: (звук кубов) выпало 2, 3, 5. Выбираю 2 и 5, достигнутое значение будет 7. Характеристика тоже 7, успех получается.

Батц ◆ [Техника] / успех. Получает 14 [Очков победы].

ГМ: JUST прямо с самого начала, да? В таком случае ты получаешь двойное количество [Очков победы], 14 очков. Так как ты использовал способность, ты также получаешь [Накал]. И не забудь получить новую способность.
Батц: Ага (звук кубов).
ГМ: Итак, вы использовали дрель, чтобы выбраться из тюрьмы, и без проблем смогли развеять ложные обвинения.
Батц: О. Но дрель поломалась.
ГМ: Да, больше от неё толку не будет. Следующая у нас Рена. Пожалуйста.
Рена: (звук кубов) 12.
ГМ: Так-с, это просьба от короля. Похоже, что принцесса была похищена тёмным рыцарем Гуаландом. Спасите её, используя [Тело] или [Интеллект].
Рена: О, это моя хорошая характеристика. Я же могу не использовать способности, да?
ГМ: Способности восполняются по 1 после каждой проверки, потому лучше их использовать. Плюс есть шанс заработать больше [Очков победы].
Рена: Тогда давайте используем ключевые слова [Способность: Управление]. «Если можешь, сделай! Я заранее [модифицировала] принцессу, подменив ее двойником!»
Все: А? Чтооо?
Рена: «Всё в порядке, ваше величество. Принцесса на месте!»
Фина: Получается, её никогда и не похищали.
ГМ (Король): Погоди, погоди. Настоящая ли это принцесса или нет, пускай решит проверка. «Сомневаюсь я, что принцесса эта настоящая. Поможет узнать правду нам – тест ДНК»
Батц: Что за? Не понимаю этот сеттинг! (смех).

Рена ◆ [Интеллект] / успех. Получает 20 [Очков победы].

ГМ: Серьёзно?! JUST продолжается. Итак, согласно тесту ДНК, принцесса была настоящая.
Батц: «Рена, это потрясающе!»
Рена: «Типа того». Кстати говоря, похищенный двойник – это умелый приключенец, так что она бы смогла убежать.
ГМ: Тогда до вас дошел слух, что после этого Гуаланда нашли побитым.
Фина: (смех), ладно, мой ход, да? (звук кубов)
ГМ: ... опять принцесса была похищена. Похоже, что в этот раз она была похищена вышедшим на замену демоническим министром.
Фина: Тогда... использую [Талант: Приключенец]. Мы [найдём] местонахождение похищенной.

Фина ◆ [Интеллект] / успех. Получает 5 [Очков победы].

ГМ: Хорошо, это успех. Вы смогли спасти принцессу.
Батц: «Что-то здесь часто принцесс воруют. Охрана совсем никудышная» говорю это и бросаю на случайное событие (звук кубов).
ГМ: ...! Так-так, разошелся слух, что в этот раз принцессу хотите похитить вы, вас схватили и посадили в тюрьму.
Фина: Что же у нас всё одни и те же события выпадают-то! (смех)
ГМ (Король): Король в ярости: «Проклятые герои! Как смели вы поднять руку на мою любимую дочь!»
Батц: так-с, я использую [Качество: Свет], который я получил перед этим.
ГМ: О-о! Ты на самом деле был герой света, да?
Батц: Да, да. И потом богиня снизойдет и будет убеждать его: «Он не мог совершить такого».

Батц ◆ [Техника] / успех. Получает 14 [Очков победы].

ГМ: У вас в общем 53 [Очка победы]. Давайте закруглимся с начальной частью игры. Итак, богиня света как следует поубеждала короля.

Батц (богиня): «Пожалуйста, ваше величество»
ГМ: Начиная с этого броска, будем использовать таблицу случайных событий для середины игры. (**Рена:** звук кубов) ... Чтобы победить повелителя демонов, вы решили заключить контракт с четырьмя великими духами. Первым будет дух земли Гном, чтобы заключить контракт с которым, вы пришли в место под названием туннели Дафунеду. Сможете ли вы прийти к взаимопониманию с Гномом и заключить контракт?
Рена: «Понятно. У меня есть хорошая идея, как поставить нам его на службу» С треском разрываю рукава, мои руки усеяны проклятыми знаками. «Твоя или моя, чья сила больше, вызываю тебя на поединок!» С помощью [Крови демонов] превращусь в демона и попытаюсь поглотить силу Гнома.
Фина: О..! «Рена-тян!?» Уже переметнулась к врагу (смех).

Рена ◆ [Тело] / провал.

ГМ: Если используешь [Накал], то сможешь перебросить.

Рена ◆ [Тело] / провал.

Рена: Потратила [Накал], но всё равно провалилась. Всё напрасно!
Батц: Вот так, силу Гнома невозможно поглотить.
Рена: И получилось наоборот, Гном украл силу демона.
Все: (смех)
ГМ: После этого зловещая фигура Гнома продолжала властвовать в туннелях.
Батц: «Успокойся, успокойся»
Фина: Теперь я (звук кубов)
ГМ: Наконец-то, битва против одного из большой четвёрки – повелителя демонов! Это демон болезни. Битва с демоном Астенией, распространяющей чуму. Весь город был заражён болезнью.
Фина: Я [Талант: Священник], поэтому пускай Батц и Рена разбираются на месте, а я огражу каждый квартал барьером. И очищу всю территорию с помощью силы [Любви]!

Фина ◆ [Общение] / успех. Получает 20 [Очков победы].

ГМ: Когда ты наполнила землю любовью, силы Астении ослабли. В этот момент Батц и Рена, не теряя ни секунды, блестяще победили Астению!
Батц: Хорош, дальше! (звук кубов)
ГМ: Да. Вы отправились в морское путешествие, чтобы найти спрятанное сокровище. Во время него вы встретились с кораблём-призраком, и теперь будете сражаться против призраков, скелетов и прочей нежити.
Батц: Я физически побью их с помощью [Единоборства], которое получил, когда недавно поднял уровень. Даже если это призрак, подними уровень и физически побей их!

Батц ◆ [Тело] / успех. Получает 7 [Очков победы].

ГМ: Теперь у вас 80 [Очков победы]. Ровно половина. Хоть они и были призраками, против геройского кулака устоять не смогли. На следующий бросок буду использовать таблицу случайных событий конца игры.
Рена: ну, давай бросим (звук кубов).
ГМ: Ого, хитрый трюк повелителя демонов (транслокационная магия) раскидывает вашу группу в разные концы мира. Сделайте что-нибудь, чтобы собраться вновь.
Рена: В таком случае... «В мире нет такого места, где бы не было воды!» [Качество: Вода], установим контакт с помощью магии водного отражения.

Рена ◆ [Интеллект] / успех. Получает 9 [Очков победы].

ГМ: Это успех. Получается, вы сможете без проблем наладить связь и снова собраться в группу.
Батц: «Я уж перепугался. Оказался в пустыне, когда вышел к оазису, не ожидал там увидеть лицо Рены»
Все: (смех)
Батц: Я в пустыне нефть нашел, вот же оно, мое [Богатство]. Мечты сбылись, можно я уже домой пойду?
Фина: Не смей (звук кубов)
ГМ: В поисках неуместных артефактов вы направляетесь в супердревний город Киел, спящий глубоко на дне океана. Там вас окружают неизвестная цивилизация и невиданные машины. Теперь вам как-то нужно получить информацию.
Фина: «В таких ситуациях, конечно, важно как следует пораскинуть мозгами, но если не добраться до самого ядра проблемы, то толку не будет. В большинстве случаев.» Использую [Чудовищную силу] [Способности: Мощь], потому что если не отодрать, то что снаружи, до ядра никак не добраться. (Хруст костяшек)

Фина ◆ [Интеллект] / успех. Получает 5 [Очков победы].

ГМ: Значит, когда ты с хрустом отдираешь наружные части машины, слышится жужжание, машина начинает работать, появляется голограмма и вы получаете необходимую информацию.
Батц: Бабуля жжёт! (звук кубов)
Фина: Э-хе-хе
ГМ: Это последнее событие перед битвой с повелителем демонов. Столичный город, откуда вы начали своё путешествие, атакован армией демонов и вот-вот падёт. Вы устремляетесь туда. Постарайтесь как-нибудь отбросить армию повелителя демонов.
Батц: Ясно. Плохо дело. «С такой армией нам одним сложно будет справиться. Может даже невозможно. Ну что ж, ничего не поделаешь, я не хотел прибегать к этому, но...» Использую недавно полученное [Богатство], чтобы вызвать армию соседнего государства. Плакали мои денежки...

Батц ◆ [Техника] / успех. Получает 6 [Очков победы].

ГМ: Значит, сообщение долетело до соседнего государства, и армия демонов была без труда изгнана.
Батц: Спасибо, люди добрые. Спасибо, мои денежки.

Финальная битва!

ГМ: Осталось меньше 10 минут по времени. Поэтому мы переходим к последнему событию, финальной решающей битве против повелителя демонов! Только что вы заставили армию демонов отступить, и теперь пришло время для атаки, вторжения в замок повелителя демонов. С этого момента можете использовать любые характеристики для всех проверок. Первой ходит Рена-тян.
Рена: Давайте я использую [Талант: Монарх]. «Наконец то мы добрались... Клянусь, я остановлю тебя, Отец!» Ключевое слово: [Кровное родство]. Сказав это, дам всем понять, что я на самом деле дочь повелителя демонов.
Фина: «Рена-тян, так вот как оно на самом деле...»
Батц: Так это получается, что тот Гном получил силу повелителя демонов что ли?!

Все: (смех)
Рена: И сказав это, приму демоническую форму и покажу свои истинные силы.

Рена ◆ [Тело] / успех. Получает 6 [Очков победы].

ГМ: «Ре-, Рена-сама!», армия демонов с удивлёнными выкриками расступается, давая вам пройти. Осталось 7 минут 30 секунд. Вы стоите перед покоями повелителя демонов. Перед вами огромные, крепко запертые ворота. Посреди комнаты повелитель демонов ждет, когда подойдут к концу полчаса.
Фина: Уу, мелочный какой (смех). Значит, нужно открыть ворота, да? Хочу получить JUST, поэтому использую [Технику] для проверки. На самом деле, моя бабушка была [Раса: Эльф].
Батц: Ага помню, ты же ведь неизвестного возраста была.
Фина: «Чтобы использовать силу эльфов здесь и сейчас, я больше не смогу продлевать свою жизнь»
Рена: «Бабуля...»
Фина: Выпускаю всю накопившеюся за долгие годы жизни магическую энергию.

Фина ◆ [Техника] / успех. Получает 14 [Очков победы].

ГМ: После того, как Фина взорвалась магической энергией, до этого напрочь отказывающиеся поддаваться ворота беззвучно открываются перед вами. В комнате на троне восседает отец Рены – повелитель демонов!
Рена: «Отец!»
ГМ (Повелитель демонов): «Рена, я не хотел сражаться с тобой... Но в этом случае мне больше ничего не остаётся. Давайте доведем дело до конца, герои!» он с грохотом взмахивает полами своей мантии. Осталось пять минут.
Батц: «Может, Рена-тян и расстроится, но я сражу тебя, папаня!» на самом деле, я выучил [Искусство призыва]. Призываю поглотившего магическую силу Рены Гнома.

Батц ◆ [Техника] / успех. Получает 5 [Очков победы].

ГМ (Повелитель демонов): «Как будто какой-то дух земли сможет причинить мне вред! ... ЧТО?! Откуда такая сила, как может он обладать магической силой, способной бросить вызов моей собственной?!»
Все: (смех)
ГМ: Гном принимает форму ракеты, влетает в повелителя демонов и взрывается.
Рена: Пока повелитель демонов потрясён, «Отец, я тоже демон, но давай создадим мир, в котором демоны смогут сосуществовать с людьми!» [Способность: Ум] и [Создание].

Рена ◆ [Интеллект] / успех. Получает 20 [Очков победы].

ГМ (Повелитель демонов): уже 145 [Очков победы]. Ещё немножко. «О чём ты говоришь, Рена. Подумай, сколько уже раз демоны страдали от рук людей. Демоны должны стать истинными повелителями этого мира!» Повелитель демонов превращается в свою истинную форму.
Батц: Вторая форма! Бабуля, сделай что-нибудь!
Фина: Тогда, [Качество: Земля], призовём силу [Почвы]. «В конечном итоге, эта живая земля вынесет финальное решение»
Все: Круто!

Фина ◆ [Техника] / успех. Получает 14 [Очков победы].

ГМ: Прекрасно! Повелитель демонов пал на колени перед силой земли, силой судьи этого мира, но затем он с нарастающим воем собирает все оставшиеся магические силы в один заряд и пытается разнести вас. У вас 159 [Очков победы], не хватает всего одного очка! Судя по времени, следующая проверка будет последней.
Батц: Ух! Когда его магический заряд приблизится к нам, правая рука Батца засияет ярким светом. В ней [Магический предмет], который все считали потерянным – Дрель!
ГМ: А, что-о-о?
Батц: «Моя дрель создана, чтобы пронзить небеса!» Я пробиваюсь через средоточие магического света и пронзаю повелителя демонов!

Батц ◆ [Тело] / провал.

ГМ: Осталось 10 секунд.
Батц: [Накал], перебрасываю!

Батц ◆ [Тело] / успех. Получает 9 [Очков победы].

ГМ: Идеально уложились! Финальное значение [Очков победы] – 168! Цель достигнута! Впитав в себя весь полученный за время путешествия опыт, способности и силу дружбы, дрель раскрутилась с огромной скоростью, пронзила повелителя демонов, и так вы смогли победить его. Тёмные тучи рассеялись, и мир снова вернулся на землю.
Все: Урааа!

Эпилог

ГМ: Ну, в общем, давайте сыграем эпилог.
Рена: Я останусь в замке повелителя демонов и стану новым повелителем демонов. И пусть люди и демоны смогут жить бок о бок.
Батц: Я вернусь в королевство и расскажу всем об этом.
Фина: Я отправлюсь в путешествие и проведу в нём остаток своей жизни.
ГМ: Отлично. В таком случае, всем спасибо за игру!
Все: Спасибо за игру!

Сверхскоростная фэнтези НРИ Трёхминутный повелитель демонов

Дизайн игры / Куо Бадису
@quovadis0_0

Об этой игре

Эта игра фокусируется на повелителе демонов и демонах, которые выступают врагами для персонажей основной части игры «Сверхскоростная фэнтези НРИ Получасовые герои», и рассказывает трогательную историю о том, как появился на свет повелитель демонов, обладающий чудовищной магической силой.

Резюме

Продолжительность: 30 минут
Количество игроков: от 3 до 5

Вам потребуется

- Письменные принадлежности
- [Супер-ультимативный-ультра-хаос лист из комплект развития сильнейшего повелителя демонов] и [Супер-ультимативная-ультра-хаос-теоретическая таблица из комплект развития сильнейшего повелителя демонов] для каждого игрока.
- 20 десятигранных кубиков
- Добрые чувства

Обзор мира

Издревле не угасает конфликт между человечеством и демонами. Кажется что этой борьбе никогда не будет конца. Но почему же демоны, которые намного сильнее людей, не могут одолеть слабое человечество? Потому, что каждый раз, когда в стане демонов появляется кто-то с выдающейся силой, боги небес вмешиваются в человеческий мир и дают им силу уничтожить повелителя демонов.

При таких обстоятельствах несравненный гениальный полководец Ханумару создал ужасающий план, звучащий следующим образом: «Почему бы нам не вырастить сверхмощного повелителя демонов на супер-высокой скорости и не уничтожить человечество в одно мгновение?»

Чтобы приступить к выполнению плана и не быть замеченными небесами, гениальный колдун Даккичи разработал супер-ультимативную теорию хаоса.

Это был безумный способ вложить различные силы в новорождённого демона, за время сжатое до 1/3000000, в котором никто из участников плана не сможет понять всю картину происходящего.

И план был воплощён в жизнь.

Сверхскоростная фэнтези НРИ
«Трёхминутный повелитель демонов»

«Удачно родился! Ещё три минуты – и ты станешь повелителем демонов!»

Течение игры

Эта игра состоит из следующих четырех этапов.

1. Этап стратегического совета.
2. Этап выращивания сильнейшего повелителя демонов.
3. Этап пришествия сильнейшего повелителя демонов.
4. Завершающий этап.

Игра протекает начиная с [1. Этап стратегического совета] и далее по порядку. Но в зависимости от ситуации, после [3. Этап пришествия сильнейшего повелителя демонов], игра может снова вернуться к [1. Этап стратегического совета].

Прежде чем начать игру, игроки должны решить, какими демонами, находящимися в каком положении они будут играть. Демонические министры, сумасшедшие учёные, слизни, что угодно. Здесь нет листа персонажа.

Каждый игрок должен выбрать любые 5 значений [Хаоса] из [Супер-ультимативной-ультра-хаос-теоретической таблицы из комплекта развития сильнейшего повелителя демонов]. На этом этапе не позволяйте другим игрокам узнать, какой [Хаос] вы выбрали.

Затем решите, какого рода сильнейшего повелителя демонов хочет создать ваш персонаж. Вам не нужно особо задумываться о том, что выберут другие игроки.

Если вы не можете решить, вы можете выбрать [Хаос] наугад, но это не очень интересно.

Игра начинается как только все игроки выбрали [Хаос].

Ниже объясняется каждый этап.

1. Этап стратегического совета

На этом этапе мы готовимся к созданию сильнейшего повелителя демонов.

Сцена происходит в конференц-зале штаба по выращиванию сильнейшего повелителя демонов.

Ханумару и Даккичи дают общий обзор плана персонажам, выбранным супер-ультимативной теорией хаоса. Каждый персонаж рассказывает о своем видении сильнейшего повелителя демонов. Здесь мы раскрываем содержание выбранного ранее [Хаоса].

Эта фаза заканчивается, когда все ознакомились с выбранным другими [Хаосом], и вы установили ориентиры того, какую комбинацию [Хаоса] вы хотите заложить в сильнейшего повелителя демонов.

2. Этап выращивания сильнейшего повелителя демонов

На этом этапе вы будете выращивать сильнейшего повелителя демонов. Ограничение по времени: 3 минуты.

Закончив стратегический совет, персонажи переносятся в [Супер-гиперпространства хаоса], в котором ход времени сжат до 1/3000000.

Там дремлет одинокий демонический ребенок. Теперь пришло время изливать на него [Хаос], чтобы сделать из него сильнейшего повелителя демонов. Однако, в этом [Супер-гиперпространстве хаоса], невозможно предугадать последствия своих действий. Никто не знает, в какое сочетание выльется [Хаос], использованный для взращивания повелителя демонов.

1. Случайный игрок бросает 20 десятигранных кубиков.
2. Чтобы создать значение хаоса (Число представляющие [Хаос]) - выберите любые выпавшие кости и назначьте одно число десятками, другое единицами. Таким образом, Значение хаоса может быть от 00 до 99.
Пример: Если значение десяток – 8, а значение единиц – 6, то значение хаоса будет равно 86.

Несколько костей могут быть назначены на одно значение. В этом случае используйте только однозначную часть получившейся суммы.
Пример: если вы назначаете 8 и 4 на десятки, их сумма будет равна 12, в это случае значением десятков будет 2.

Эти действия выполняются всеми игроками одновременно.

Нет ограничений на количество значений хаоса, которые могут быть созданы одним человеком.
3. Сравните получившиеся значение хаоса с [Хаосом] который вы хотели получить и поставьте напротив них отметку. Положите кости, которые вы использовали чтобы получить свой [Хаос], на [Супер-ультимативный-ультра-хаос лист из комплект развития сильнейшего повелителя демонов] в графу [Место для хранения костей] напротив соответствующего [Значения хаоса].
4. Повторяйте шаги 1-3 до тех пор, пока не пройдут 3 минуты. Обратите внимание, что кости, положенные на [Супер-ультимативный-ультра-хаос лист из комплект развития сильнейшего повелителя демонов], не включаются в кости, бросаемые на 1 этапе.
5. Этот этап заканчивается, когда прошло 3 минуты.

3. Этап пришествия сильнейшего повелителя демонов

На этом этапе мы проверим, какого именно повелителя демонов мы на самом деле вырастили.

Прошло три минуты, и перед персонажами, которые принудительно возвращаются в обычное пространство из [Супер-гиперпространства хаоса], появляется демон, растущий с поразительной скоростью. Это ли тот самый сильнейший повелитель демонов, которого все демоны так долго ждали?

На этом этапе игроки объединяют друг с другом [Хаос], отмеченный ранее, чтобы создать [Элементы] сильнейшего повелителя демонов. Количество [Элементов], которые могут быть созданы, не ограничено.

Суммируйте и запишите магическую силу использованных элементов хаоса. Используйте весь [Хаос] без остатка. За каждый неиспользованный [Хаос], магическая сила уменьшается на 10.

Если вы использовали большое количество [Хаоса] для создания [Элемента], вы получаете бонус к его магической силе.

Количество [Хаоса] в комбинации	3	4	5	6	7	8	9	10
Бонус к магической силе	10	20	40	70	110	160	220	290

Кроме того, если ведущий решит, что был создан отличный [Элемент], он может предоставить произвольный бонус к его магической силе.

И наоборот, если будет решено, что комбинация [Хаоса] создаёт бессмысленный [Элемент], то он не должен обладать магической силой.

Если общая магическая сила всех [Элементов] не достигла 150, вернитесь к этапу [1. Стратегический совет]. В это время выберите сколько захотите отмеченного [Хаоса], и удалите отметки.

Кости, использованные для этого [Хаоса], убираются с [Супер-ультимативного-ультра-хаос листа из комплект развития сильнейшего повелителя демонов] и могут быть снова использованы для броска костей во время [2. Этап воспитания сильнейшего повелителя демонов].

Если общая магическая сила достигает 150 или более, или если вы трижды повторили этапы с [1. Стратегический совет] до [3. Фазы появление сильнейшего повелителя демонов], то переходите к [4. Завершающий этап].

4. Завершающий этап

Если магическая сила не может достичь 150, то вы не смогли взрастить сильнейшего повелителя демонов, и план будет раскрыт силами небес. Даккичи – единственный, кто понимает Супер-ультра-хаос теорию, побеждён. План кончается ничем. Давайте погрустим.

Если магическая сила 150 или более, сильнейший повелитель демонов, наделённый чудовищной магической силой, начнёт произносить заклинание, чтобы уничтожить человечество. До завершения заклинания осталось полчаса. Будем молиться, чтобы не пришли герои.

Кроме того, персонаж с наибольшим количеством [Хаоса], использованного в [Элементе], может стать правой рукой повелителя демонов. Всё, это конец игры.

В конце

Ведущий должен принимать решения быстро и объективно. Даже если был создан невозможный на ваш взгляд [Элемент], если все считают, что «это очень круто», то дайте бонус. Важно, чтобы все придумывали вместе.

Если у вас нет 20 десятигранных костей, вы можете использовать другие кости. В этом случае играйте, изменив необходимую магическую силу и / или количество используемых костей. (Пример: если вы используете шестигранные кубики: используйте 25 кубиков или установите необходимую магическую силу на 115)

В конце концов

Используйте повелителя демонов, созданного в этой игре, чтобы сыграть в «Получасовых героев». Вы сможете насладиться своим творением с другой стороны баррикад. Попробуйте установить магическую силу получившегося повелителя демонов в качестве необходимого количества [Очков победы].



Лист персонажа

Внешний вид

Имя:

Профессия:

Возраст: **Пол:**

Особенность:

Характеристики			
Тело	Инт.	Тех.	Общ.

Сверхскоростная фентези НРИ
30-минутные герои

Способности			
☑*	Название	Ключевые слова	Фраза

☑*:Поставьте ○ если способность была использована. Если был использован [Накал], поставьте ✓ в ○

Лист персонажа

Внешний вид

Имя:

Профессия:

Возраст: **Пол:**

Особенность:

Характеристики			
Тело	Инт.	Тех.	Общ.

Сверхскоростная фентези НРИ
30-минутные герои

Способности			
☑*	Название	Ключевые слова	Фраза

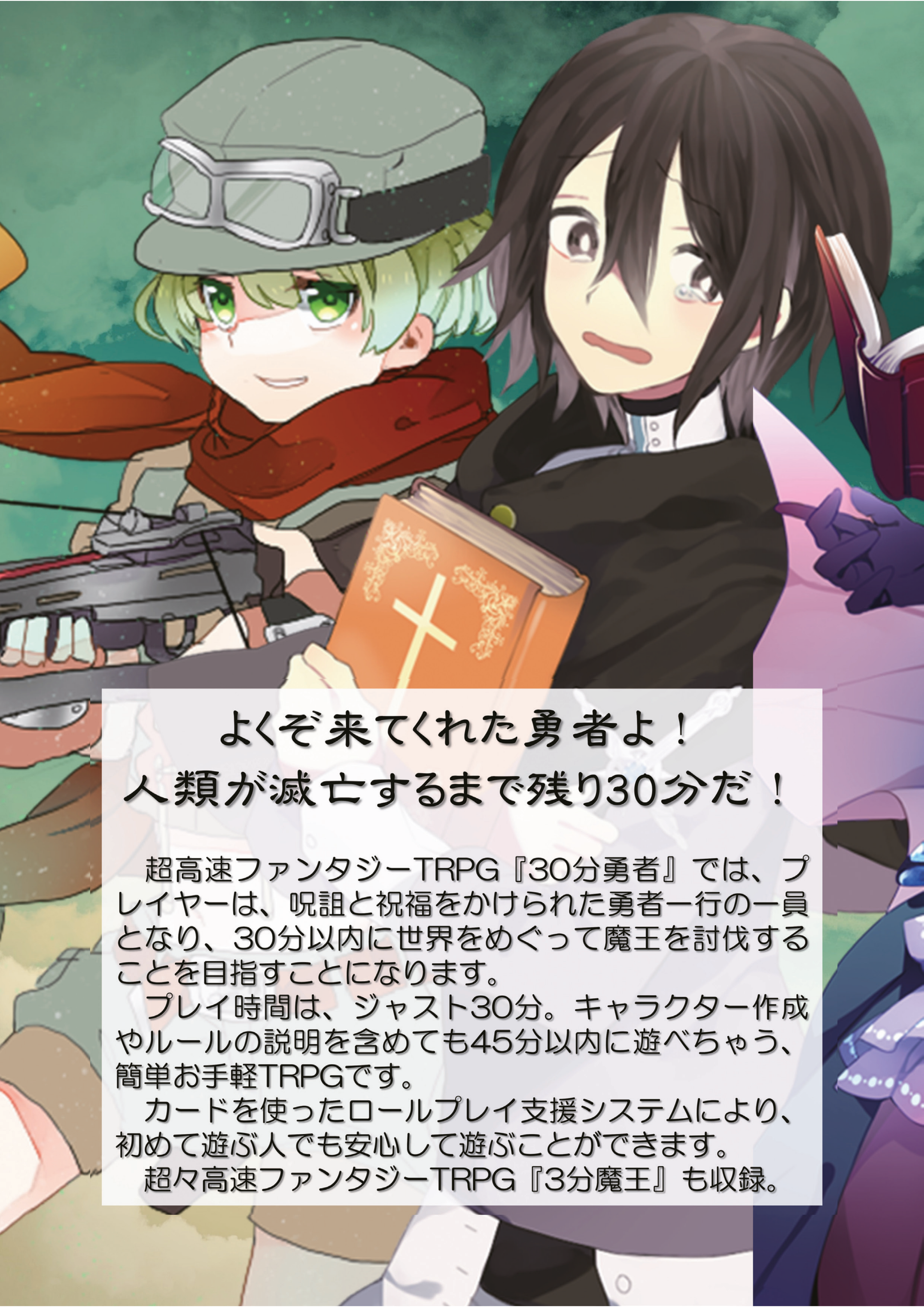
☑*:Поставьте ○ если способность была использована. Если был использован [Накал], поставьте ✓ в ○

Супер-ультимативная-ультра-хаос-теоретическая таблица из комплект развития сильнейшего повелителя демонов

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	Абсолютный (30)	Красавица (20)	В / На (0)	Пламя (10)	Океан (10)	Лед (10)	Тьма (10)	Масса (10)	Управлять (10)	Яд (10)
1	Красавчик (20)	Худший (30)	Раскаленный (20)	У / К (0)	Рог (10)	Сильный (10)	Бежать (10)	Меч (10)	Прекрасный (10)	Приумножение (10)
2	Итак (-5)	очень холодно (20)	Смерть (30)	Бесконечность (20)	И / С (0)	Ноги (10)	Сила (10)	Очень (10)	Повесить (10)	Яркий (10)
3	Земля (10)	К тому же (-5)	Ад (20)	Очки (30)	Тело (20)	О / До (0)	Расправиться (10)	Машина (10)	Жесткий (10)	Рука (10)
4	Небо (10)	Зверь (10)	В дополнение (-5)	Дух (20)	Рыба (30)	Энергия (20)	Во / За (0)	Магия (10)	Плавать (10)	Короткий (10)
5	Громи (10)	Дьявол (10)	Толстый (10)	Еще хуже, что (-5)	Диалект (20)	Интересный (30)	Опасно (20)	От / Из (0)	Стрелять (10)	Летать (10)
6	Свет (10)	Одевать (10)	Клык (10)	Игла (10)	До сих пор (-5)	Уничтожить (20)	Время (30)	Съесть (20)	Меж / При (0)	Птица (10)
7	Язык (10)	Подходит (10)	Ухо (10)	Устойчивый (10)	Упорный (10)	Но (-5)	Огромный (20)	Бог (30)	Старейший (20)	Под / Над (0)
8	Длинный (10)	Быстрый (10)	Коготь (10)	Похож на (10)	Оживлять (10)	Острый (10)	Несмотря на (-5)	Новейший (20)	Жизнь (30)	Сердце (20)
9	Худой (10)	Держать (10)	Перо (10)	Проткнуть (10)	Править (10)	Классный (10)	Мозг (10)	И теперь (-5)	Свобода (20)	Сильнейший (30)

Супер-ультимативный-ультра-хаос лист из комплект развития сильнейшего повелителя демонов

☑	Значение хаоса	Название (магическая сила)	Место для хранения костей
		( )	
		( )	
		( )	
		( )	
		( )	



よくぞ来てくれた勇者よ！
人類が滅亡するまで残り30分だ！

超高速ファンタジーTRPG『30分勇者』では、プレイヤーは、呪詛と祝福をかけられた勇者一行の一員となり、30分以内に世界をめぐって魔王を討伐することを目指すことになります。

プレイ時間は、ジャスト30分。キャラクター作成やルールの説明を含めても45分以内に遊べちゃう、簡単お手軽TRPGです。

カードを使ったロールプレイ支援システムにより、初めて遊ぶ人でも安心して遊ぶことができます。

超々高速ファンタジーTRPG『3分魔王』も収録。